



• DICIEMBRE 2000
www.zetasuperjuegos.com



PLAYSTATION · DREAMCAST · NINTENDO 64 · GAME BOY COLOR

trucos

Mario Tennis 64

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Silent Scope

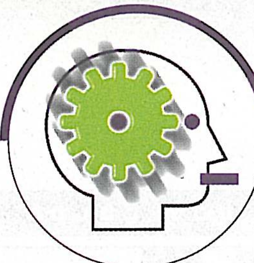
Sega GT

Space Race

KOUDELKA

GUIA DE LOS DOS PRIMEROS CD'S DEL ULTIMO GRAN RPG GOTICO DE SNK





SUPER trucos

DISCO 1

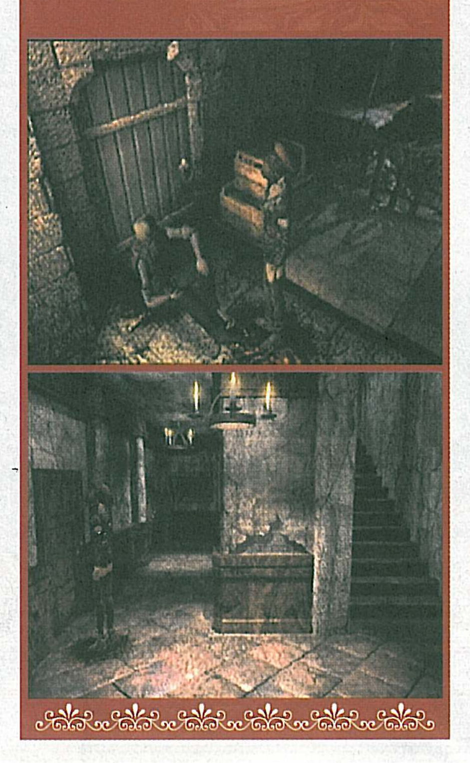
Empezaremos el juego con una *FMV*, cuando acabe nos veremos inmersos en una lucha contra un enemigo que tiene de Vital 300, no debe de costarnos acabar con él. Una vez lo hayamos liquidado hablamos con Edward. Después de la escena, él se unirá a Koudelka. Una vez en nuestro bando salimos por la puerta que antes ocupaba cuando estaba herido. En esta habitación recogemos una poción y salimos por la puerta de abajo. Ahora estamos en una habitación que tiene una escalera de madera que lleva hasta una plataforma de dicho material, cuando la subamos tendremos dos opciones, seguir subiendo, (hay una escalera vertical y que lleva hasta el desván) o coger las bala de la pistola, el orden da igual, aunque recomendamos que cojas primero las balas y después subas al desván. Allí se encuentra el mapa del Monasterio y un pan. Cuando tengamos estos dos objetos en nuestro poder saldremos bajando la escalera por la que hemos venido.

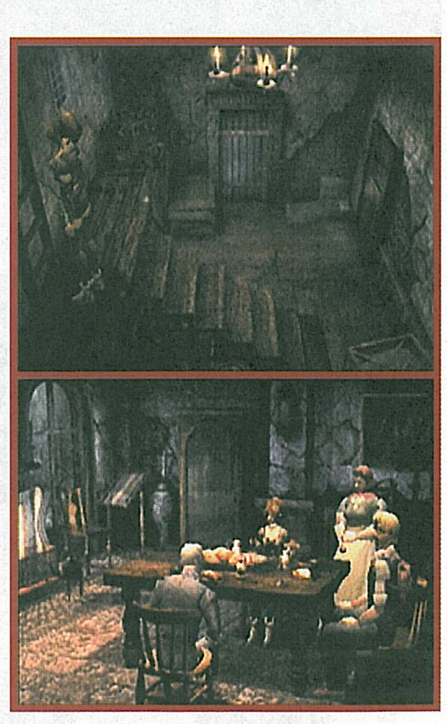
Estamos de nuevo en la plataforma de madera, bajamos de ella y salimos de la habitación por la puerta de la derecha que nos hace salir a un pasillo con una escalera.

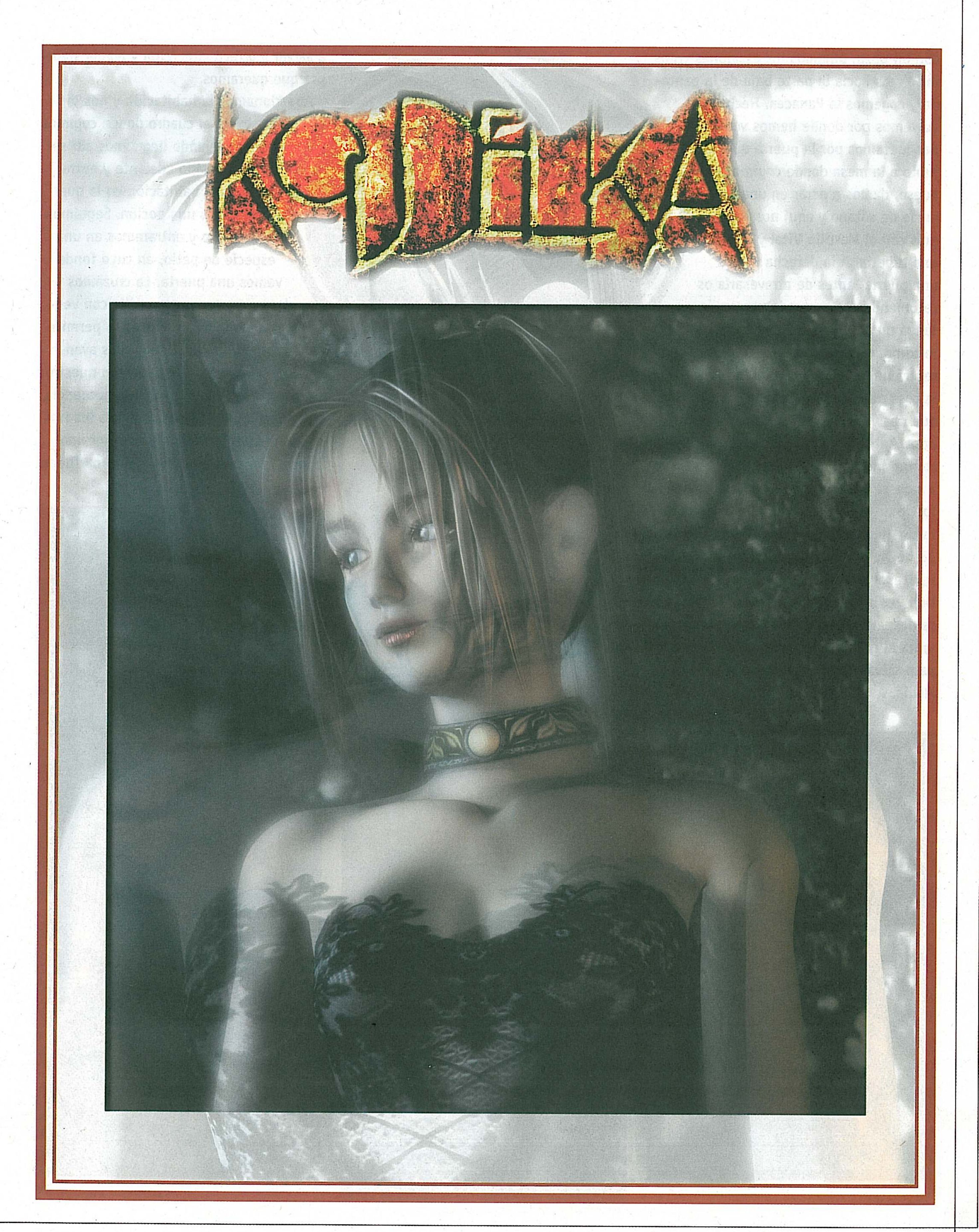
Desde esta vista de cámara podemos ver un cuadro, en él se guarda un puñal, lo cogemos y después bajamos por la escalera. Estamos en la planta baja.

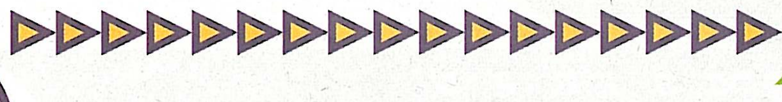
Vemos dos puertas, entramos por la primera puerta y allí nos encontraremos con los actuales dueños del Monasterio. Nos darán balas para la pistola. De nuevo estamos en el rellano con las dos puertas, la habitación en la que acabamos de estar no se puede abrir, hace falta la Llave Roja así que, nos metemos en la segunda puerta y subimos los pocos escalones que hay. Aquí veremos de nuevo otra escena en la que no podemos actuar. Una vez tengamos el control de los personajes cogemos el cuchillo que hay junto a la mesa y nos dirigimos a la derecha de la pantalla. Aparecerá el extremo de la escalera que subimos antes, seguimos por la derecha y cogemos el queso. Vemos una puerta a la derecha, pero entramos por la puerta de la izquierda, que veremos al ir en esa dirección. Salimos a una especie de patio

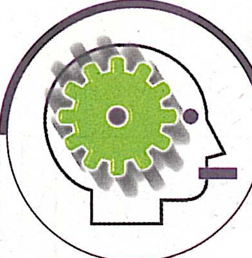
SUPER JUEGOS TE OFRECE LA PRIMERA ENTREGA DE LA GUIA PARA CONDUCIR LOS PASOS DE KOUDELKA LASSANT A TRAVES DEL LOBREGO MONASTERIO DE NEMETON.





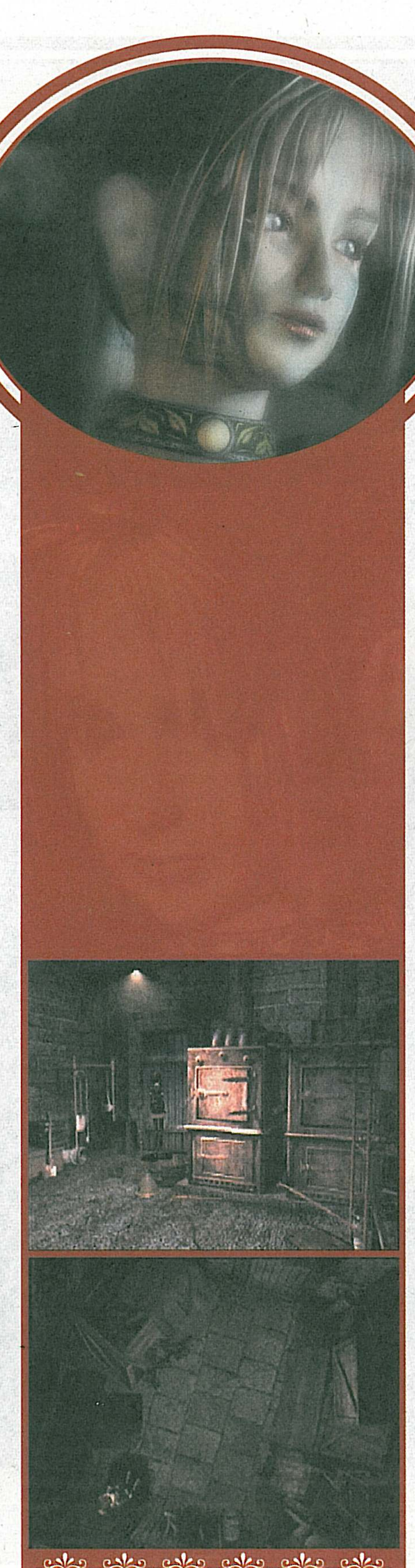

KOUDELKA





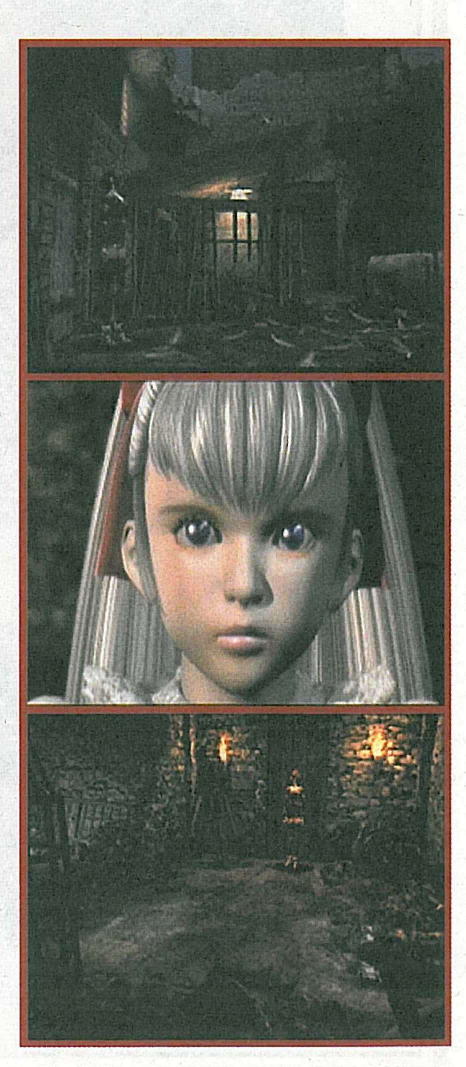
con un pozo. Bajamos los escalones y nos dirigimos hacia la parte baja de la pantalla y cogemos la Panacea. Hecho esto, volvemos por donde hemos venido y nos metemos por la puerta que hay junto a la mesa donde cogimos el queso, damos a parar en una especie de sótano y aquí nos hacemos con el Martillo Vital y con una tubería. A la derecha vemos una puerta, antes de atravesarla os recomendamos que cada personaje tenga un arma y esté con el Vital al máximo. Cuando cruzamos la puerta aparecerá un mensaje que nos indicará que la cosa no marcha muy bien, es señal de que nos vamos a enfrentar al primer *Boss*. Antes de la batalla vamos hacia el cuerpo inerte que vemos y que pertenece a James. Acto seguido intentamos ir al fondo de la pantalla y el *Boss* aparecerá. Es una planta que tiene 1126 de Vital y 28 de Magia. No requiere un gran esfuerzo acabar con él.

Una vez lo hayamos conseguido, James se despertará y tras una conversación se unirá al grupo. Es un momento idóneo para salvar partida y recuperar Vital y Magia. A esta habitación podemos volver



a salvar y a recuperar Vital y Magia siempre que queramos.

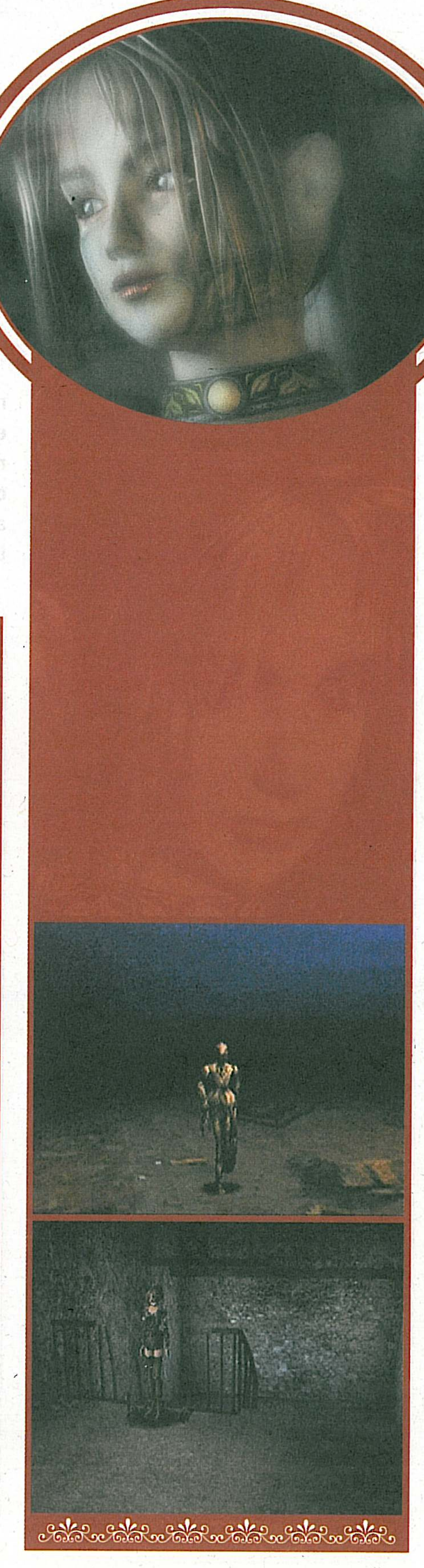
Abandonamos la habitación y nos dirigimos hasta el cuadro donde cogimos el puñal. Cuando lleguemos allí seguimos pasillo adelante y entramos a una habitación en la que recogemos una poción. Seguimos avanzando y entraremos en una especie de patio, en cuyo fondo vemos una puerta. La cruzamos y damos a parar a un pasillo con ventanas a los lados, aquí se nos permite salvar temporalmente. Seguimos avanzando y veremos una escena con nuestros tres personajes. Al terminar la secuencia, seguimos hasta el final, bajamos los tres escalones e intentamos entrar por una puerta que está bloqueada por una fuerza



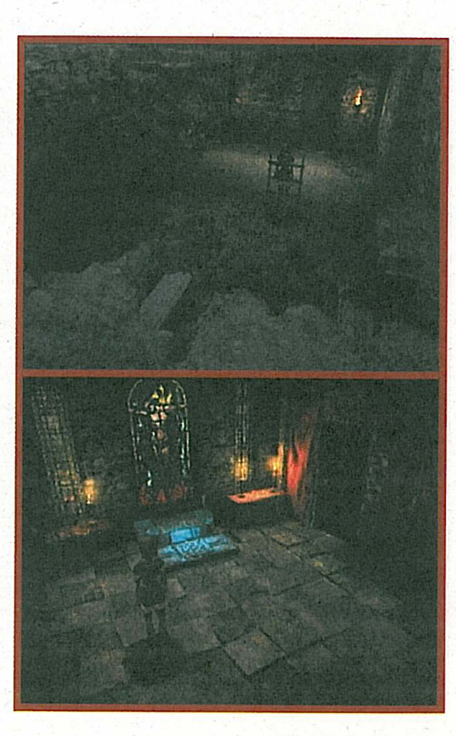
misteriosa. Cuando intentamos abrirla se nos presentarán tres enemigos con una forma parecida a unos Ojos. Uno es Rojo, otro Azul y el último Verde. Los vitales son 1225 para los tres y las magias son 96 para el rojo y 67 para el azul y el verde.

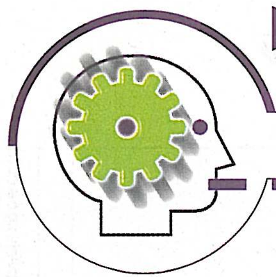
Una vez hayamos acabado con los tres podremos cruzar la puerta y damos a parar a las Mazmorras donde podemos salvar nuestra partida temporalmente.

Vemos una puerta en la pared izquierda que es posible abrir, pero antes de entrar seguimos adelante para ver una FMV de Charlotte. Después entramos por la puerta, estamos en una habitación llena de esqueletos. En el suelo se encuentra una poción que recogemos. Nos vamos hacia la izquierda y vemos un cofre que para abrirlo necesitamos una combinación que, de momento, no tenemos.



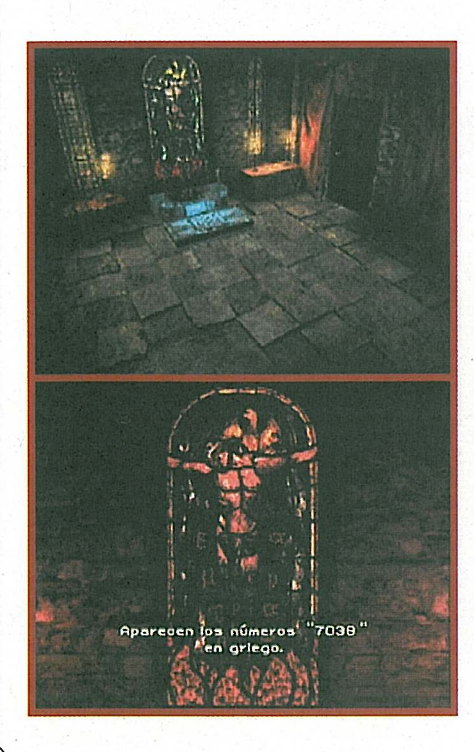
Junto al baúl hay una puerta que da a un dormitorio. Al entrar en la habitación veremos una escena protagonizada por Koudelka. Una vez terminada nos dirigimos hacia el ropero y lo abrimos. Se nos presentará un enemigo en forma de Momia, su Vital es 1225 y su Magia 62. Tras el combate, estaremos en disposición de abrir el armario y coger la escalera de cuerda que hay en él. Con la cuerda en nuestro poder salimos al pasillo de la mazmorra y nos dirigimos hacia la parte superior de la pantalla. Cuando lleguemos al final de la galería usamos la escalera de cuerda en los ganchos que hay junto al borde, para bajar. En la planta de abajo nos dirigimos hacia la izquierda y seguimos hasta el final para coger una caja de balas. Si nos fijamos, hemos dejado atrás a la izquierda, una puerta. Ahora entramos por ella y comprobaremos que de nuevo aparece el mensaje de que algo anda mal. Recogemos el cristal rojo y nos ponemos en el centro de la especie de altar. El segundo

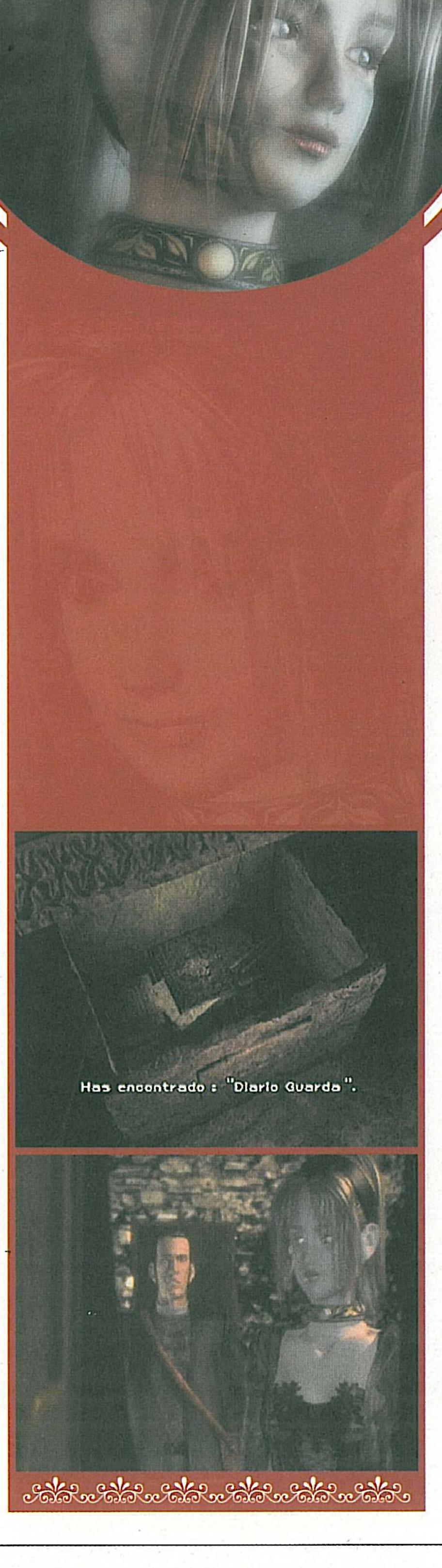




SUPER trucos

Boss se presentará. En esta ocasión se trata de una duplicación de nosotros mismos. Los Vitales son los siguientes:
Dark Koudelka: 784 de Vital y 44 de Magia.
Dark Edward: 961 de Vital y 14 de Magia.
Dark James: 841 de Vital y 40 de Magia. (Este es para mí el más peligroso de los tres.)
Después de haberlos vencido, salvaremos sin falta y nos iremos al fondo de esta sala. Allí veremos una vidriera donde si ponemos el trozo de cristal rojo nos dará la siguiente cifra: 7038. Pertenece al cofre que hay junto a la puerta de entrada del dormitorio donde nos enfrentamos a la momia. una vez lo hayamos abierto, nos dirigimos hacia la puerta de la derecha y cuando hayamos abierto la cerradura cogemos el diario y volvemos a la habitación donde peleamos con nuestros dobles. Salimos por la puerta de la derecha de la vidriera y en la nueva habitación vamos un poco a la derecha. Entonces, podremos ver una nueva y espectacular secuencia *FMV* y después se nos pedirá que insertemos el disco 2 para continuar la aventura.

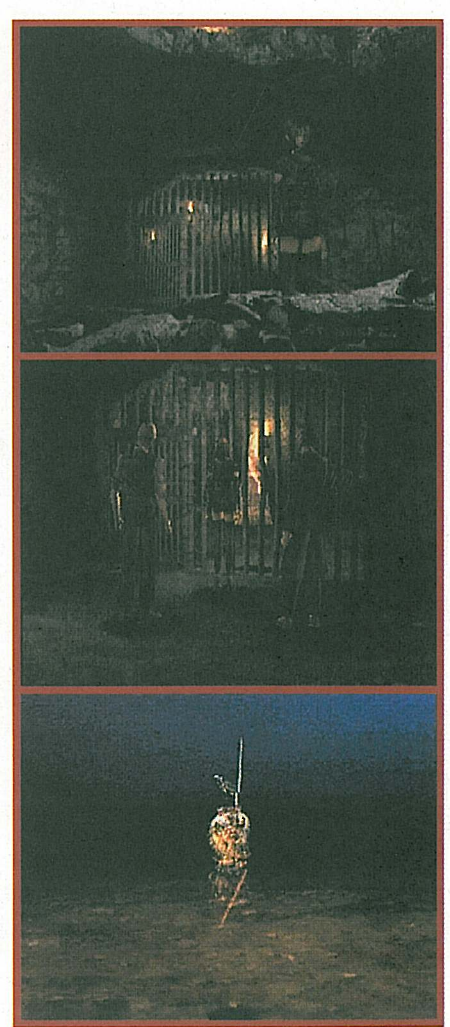




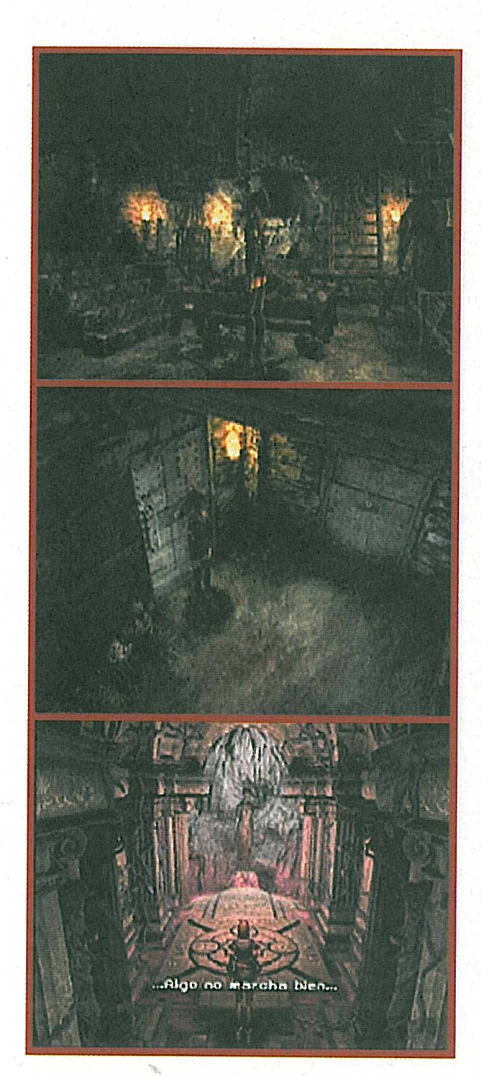
DISCO 2

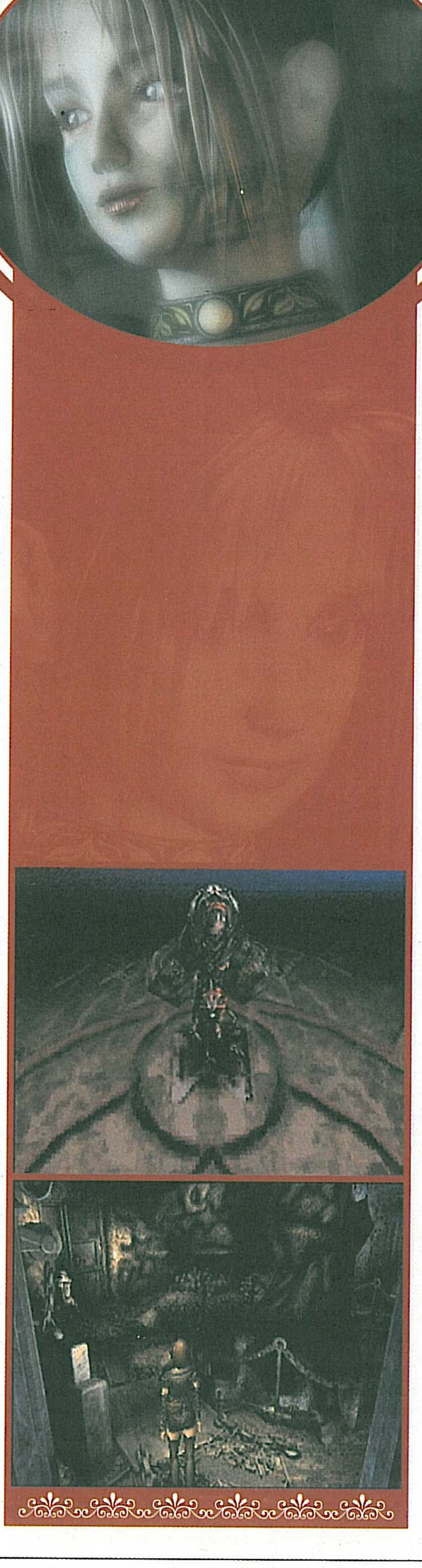


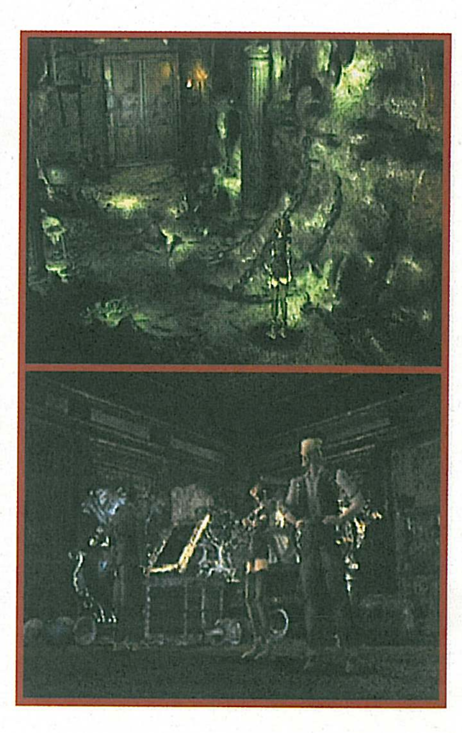
Cuando comenzamos a tener el control de los personajes de nuevo, nos damos cuenta que nos hemos caído. Una vez en pie, nos dirigimos hacia la parte donde hay una reja. Cuando lleguemos a esta zona, cogemos las balas y la poción que hay en la parte baja de la pantalla. Tras incorporar estos objetos a nuestro inventario, nos vamos a las rejas. Charlotte aparecerá y cuando la conversación acabe, el enemigo aparecerá. Tiene aspecto de pirata y su Vital es de 1225 y la Magia de 44. Una forma rápida de acabar con él es dejar a Edward que se encargue del trabajo sucio con las armas y dejar a Koudelka y a James con las magias.

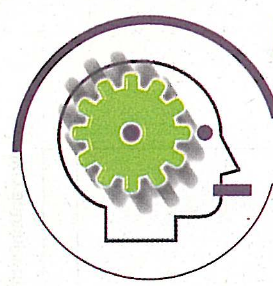


Tras doblegar al espíritu del corsario, se abrirá un hueco en la pared mostrando por donde debemos entrar. En esta nueva sala, encontraremos la Maza y unos nudillos metálicos. Cuando los tengamos en nuestro poder, salimos por la escalera de la derecha. Aquí nos encontraremos con una puerta cerrada que sólo se abre con la llave verde. Ésta se obtiene del montón de huesos que vemos junto a la puerta, pero al intentar cogerla nos veremos inmersos en un combate contra dos gemelas, el Vital es de 2400 y la Magia es de 144. Sin embargo, esta vez no podremos con ellas. Todos nuestros ataques son inútiles, así que será mejor escapar sin la llave y seguir al frente. Pronto veremos una puerta de la cual sale una luz verde. Al entrar por dicha puerta, seguimos hacia la siguiente salida, al final. Una vez crucemos la puerta, vamos a parar a una habitación con una barandilla. A la derecha podremos coger ácido del grifo, pero como no tenemos recipiente lo dejamos y nos vamos a la izquierda. Cogemos la botella de whisky y las balas de rifle. Seguimos avanzando a la izquierda y entonces, podemos entrar a una habitación que también está a la izquierda, y el mensaje de que vamos a enfrentarnos a un *Boss* aparecerá en la pantalla. Este *Boss* presenta un aspecto imponente. Aunque no debemos tener problemas a la hora de liquidarlo. Su vital es de 3025 y su Magia 168. Cuando acabemos con él, saldremos de la habitación después de salvar partida. De nuevo nos encontramos en la habitación de la barandilla, seguimos hacia la parte superior de la pantalla y salimos por la primera puerta. Llegamos a la sala del tesoro, de esta sala se coge el arco y balas de pistola. Vemos dos puertas y salimos por la de la izquierda. La de la derecha se abre con la llave roja que aún no tenemos, y llega-

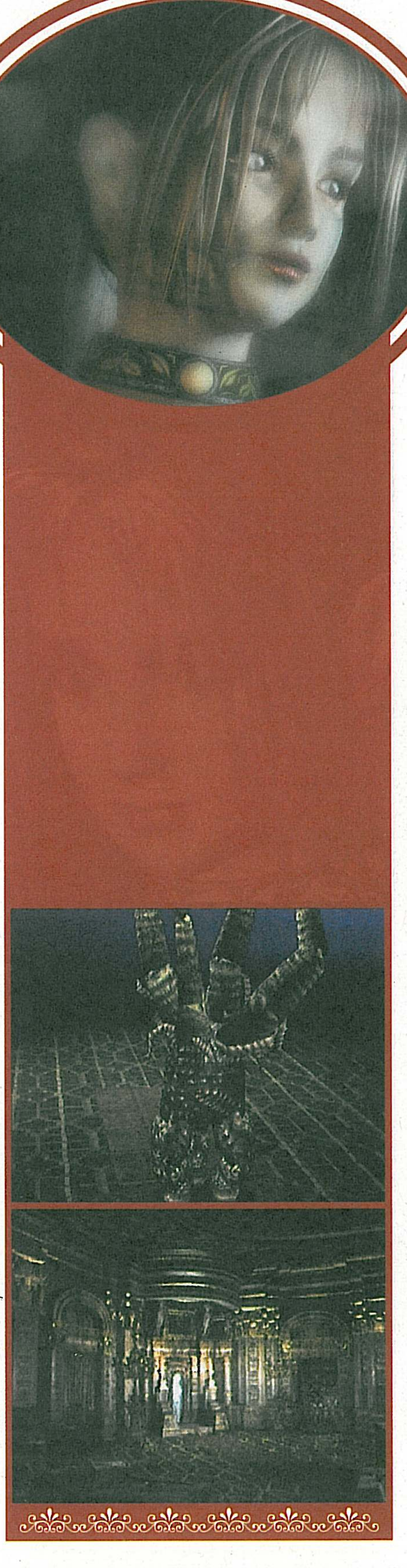




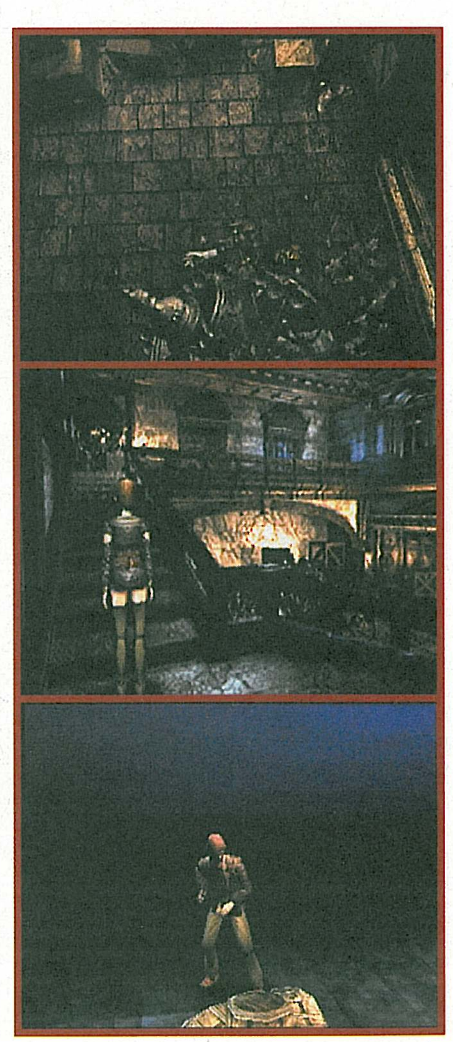




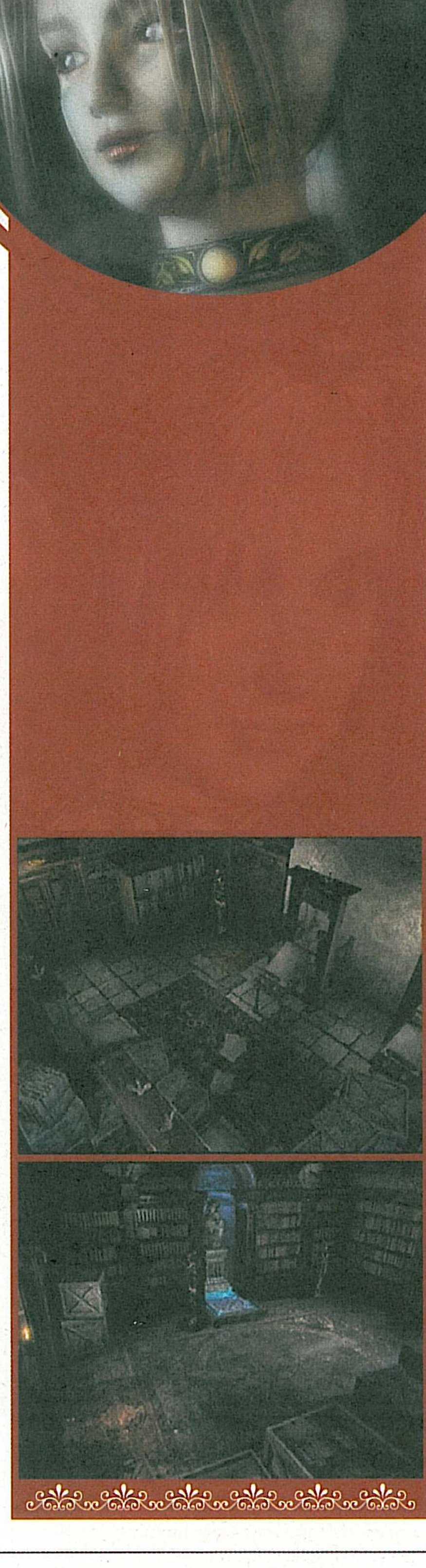
mos a una habitación con una escalera. Antes de subir, nos vamos al fondo y miramos el trozo de pared, distinto todavía, no podemos coger la estatua de la cabra. Subimos por la escalera, cogemos la poción y miramos la esquina de la puerta. Anotad los dibujos, ya que es la segunda parte de un puzzle que saldrá más adelante. Cruzamos la puerta y aquí recogemos los tres items que hay en esta habitación, una tablilla de piedra, una carta en un oso de peluche y la estatua del león, para después salir por la otra puerta que hay. Esta habitación guarda un *Boss*, llamado Dark Yang. Su Vital es de 2916 y su Magia es de 250. Cuando hayamos acabado con él, salimos por la puerta del fondo. En esta habitación vemos una *FMV* y cuando acabe recogemos de los restos de la gran lámpara el Brazo de San Daniel. Después avanzamos hacia la escalera, pero sin subir. Antes nos montamos en la pila de objetos que hay junto a ella y cuando lleguemos a la puerta le quitamos el pestillo. Esta puerta es la que no se podía abrir en la segunda habitación al inicio del juego. Ahora ya podemos subir



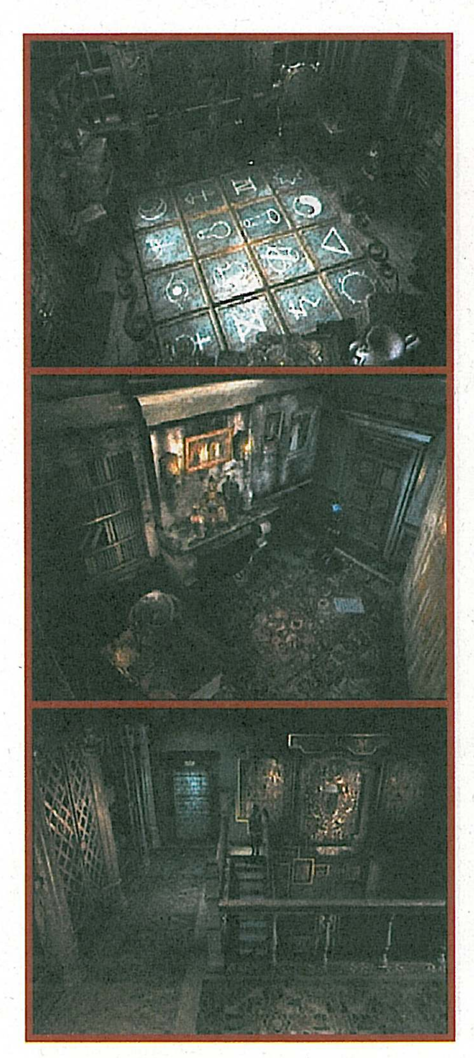
por la escalera, y al llegar al corredor superior nos encontraremos con un ladrón llamado Elías. Cuando nos enfrentemos a él, lo primero que tendremos que hacer es romper las cajas que lo custodian, sino no le haremos daño alguno. Las cajas tienen 1296 de Vital cada una y Elías tiene 2116 de Vital y 84 de Magia. Al terminar el combate, obtendremos una pistola y la llave roja. Entonces, volvemos a inspeccionar el cuerpo de Elías y tendrá lugar una escena. Después, de ésta, con la llave roja abrimos la puerta derecha de la habitación del tesoro. Cuando estemos en esa habitación miramos la tablilla de madera que hay y que nos da la primera parte del *puzzle* (la segunda parte la componen los

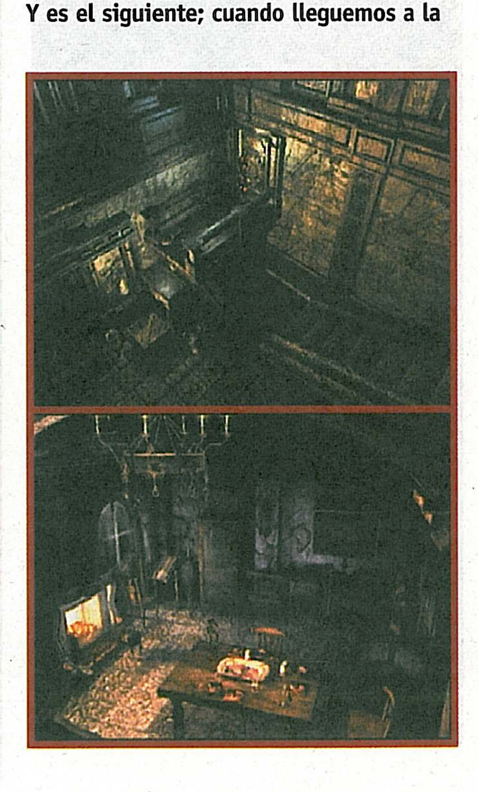


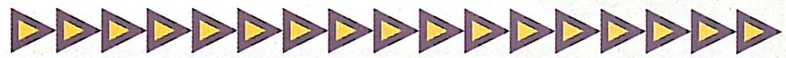
dibujos de la esquina de la puerta de la que hablamos antes). Cogemos las nueces, el cristal y la caja de música. Cuando tengamos todo esto en nuestro poder, volvemos a salir por la puerta izquierda, al fondo vemos vemos de nuevo la pared de color distinto. Ahora cogemos la estatua de la cabra, con ella en nuestro poder subimos las escaleras. Entramos por la puerta que está junto al cuerpo de Elías y cogemos las balas. El *puzzle* de esta habitación es el siguiente. Pisamos las baldosas de los símbolos que aparecen en azul en la tablilla de la habitación del tesoro. Cuando acabemos de pisar dichas baldosas, continuamos con las de de la puerta, pero antes debemos pisar el símbolo IV.

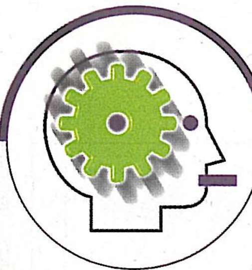


Se oirá un chasquido indicando que finalmente, la puerta se ha abierto. En este momento, nos encontraremos con dos caminos. Primero escogemos ir hacia la izquierda y entramos en una habitación, donde cogemos un cristal y salimos. Pero recuerda que antes de abandonar esta sala tienes que inspeccionar un armario que contiene un código. Ahora nos vamos hacia la derecha y bajamos las escaleras. Veremos un reloj y cerca de él hay balas. A la derecha del reloj hay una puerta. Entramos por ella y en esta habitación podemos ver una imprenta antigua. También podemos ver que hay otra puerta por la cual accedemos a un lugar donde cogemos otro cristal y seguimos al frente. Aquí se encuentra un nuevo *Boss* cuyo Vital es 4225 y Magia 2111. Cuando acabemos con él salimos hasta llegar junto a la imprenta y utilizamos en ella la tablilla de piedra. Comprobaremos que se abre un hueco en la pared y se nos ampliará el mapa.
Este es un buen momento para regresar a la cocina donde los mayordomos de la mansión nos envenenaron. Hay un atajo. Y es el siguiente; cuando lleguemos a la



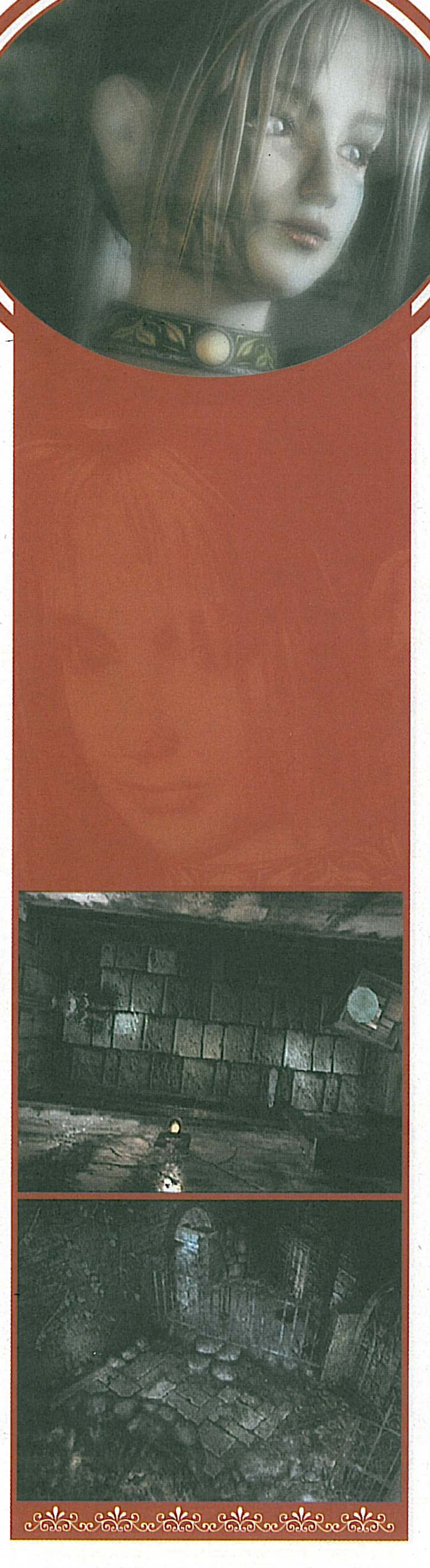




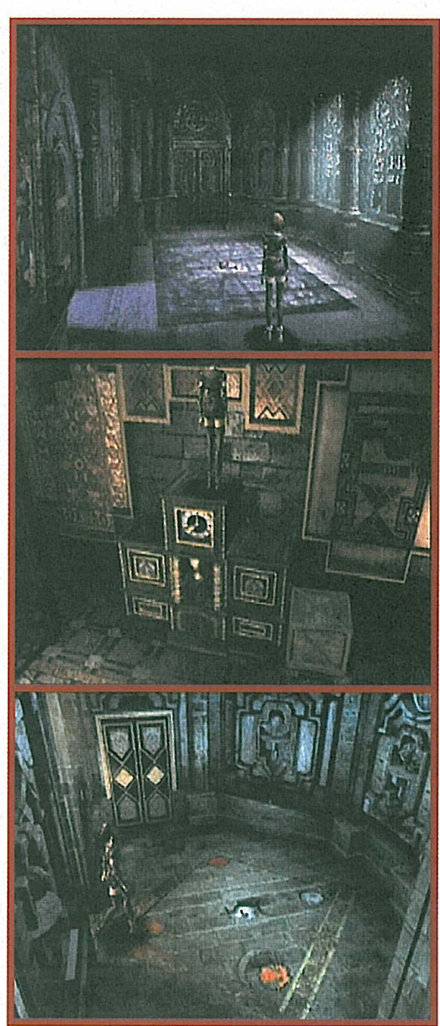


SUPER trucos

escalera que hay junto al cadáver del ladrón la bajamos hasta el fondo y junto a la escalera hay una pila de objetos. Si subimos hasta el último escalón, llegaremos a la puerta donde quitaste el pestillo. A través de ella saldremos a la segunda estancia del juego, muy cerca de la cocina.
Una vez allí, cogemos balas de rifle, la pieza del dragón y un medallón. Si nos movemos por la cocina podemos ver otra habitación en esta misma zona. Entramos en ella y cogemos la máscara y la muñeca Valna, y no está de más echarle un vistazo a los cuadros de barcos naufragando.
Regresamos junto a la imprenta. Entramos por el agujero y cogemos el disco musical. Cerca de ésta hay una puerta,

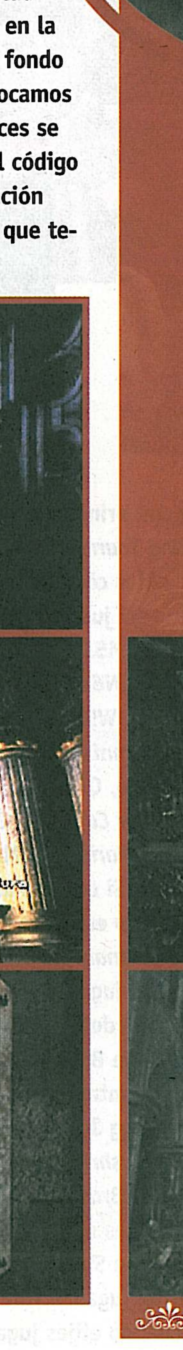


entramos por ella y salimos a un patio oscuro. Seguimos al frente, abrimos la puerta y ahora nos encontramos junto a dos puertas. Antes de entrar por alguna de las dos cogemos la figura en relieve que hay en el suelo y regresamos junto al reloj. En él hay una caja, nos subimos en ella y nos dirigimos hacia la parte más elevada del reloj. Colocamos la estatua en relieve en el hueco y se abrirá un pasaje por el cual entramos. Empezará a sonar la caja de música. Entonces verás que en el suelo hay cuatro marcas redondas de colores que al pisarlas emiten un sonido. Nosotros debemos de pisarlas en el mismo orden que la melodía que suena al entrar en la sala. El orden es el siguiente: Azul, es decir el

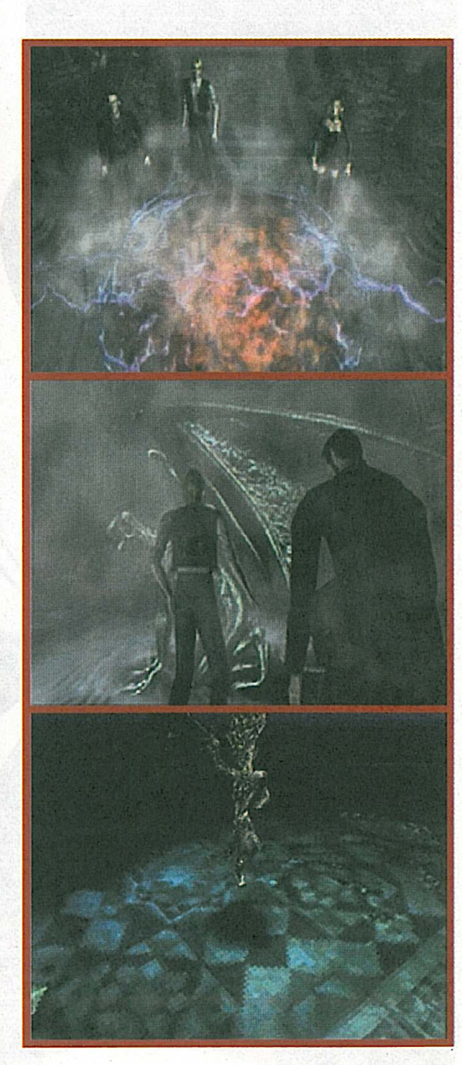


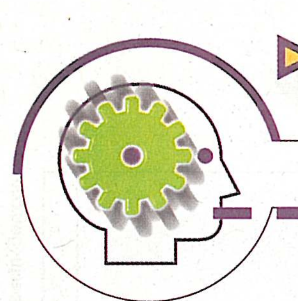
que está frente a la entrada, el marrón junto a la puerta por la que entramos, el rojo y por último el naranja. si lo hemos hecho correctamente, veremos como se abre la puerta y podemos entrar en la siguiente habitación. Aquí se encuentra el cristal verde. De esta forma, deberíamos comprobar que en nuestro inventario aparecen cinco cristales. Si es así, sólo nos queda regresar a la estancia amplia donde cogimos la estatua en relieve. Una vez allí entramos en la habitación de la izquierda, la del fondo todavía permanece cerrada, y colocamos los cristales en la vidriera. Entonces se abrirá la puerta y obtendremos el código para abrir el armario de la habitación donde cogimos el cristal ocre (el que tenía una serie de símbolos con las letras en griego). De allí cogemos un paquete de cartas que la madre de Charlotte le había escrito a su hija.

Con ellas en nuestro poder regresamos hasta la estancia amplia que se encuentra junto a la habitación de las vidrieras. Ahora debemos escoger la puerta del fondo. Desde aquí nos dirigimos a la parte superior de la pantalla hasta que veamos una secuencia de vídeo. Cuando acabe nos iremos a la parte inferior de la pantalla todo lo que nos sea posible. Tras una nueva *FMV* empezaremos un gran combate del que debemos lograr escapar. Al salir al patio interior del Monasterio se nos pedirá el disco número tres. Continuará... MANOLIN





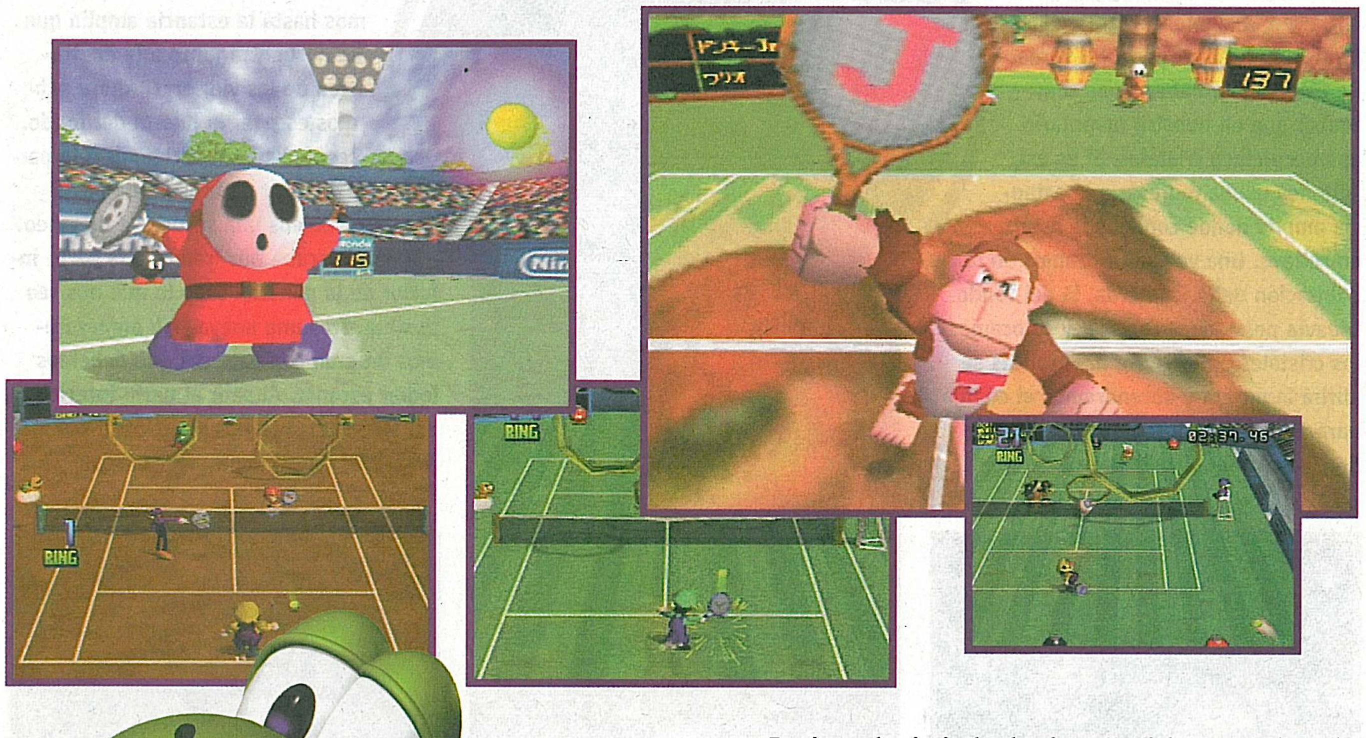




NINTENDO 64

MARIO TENNIS 64

COPAS OCULTAS, PERSONAJES Y PISTAS

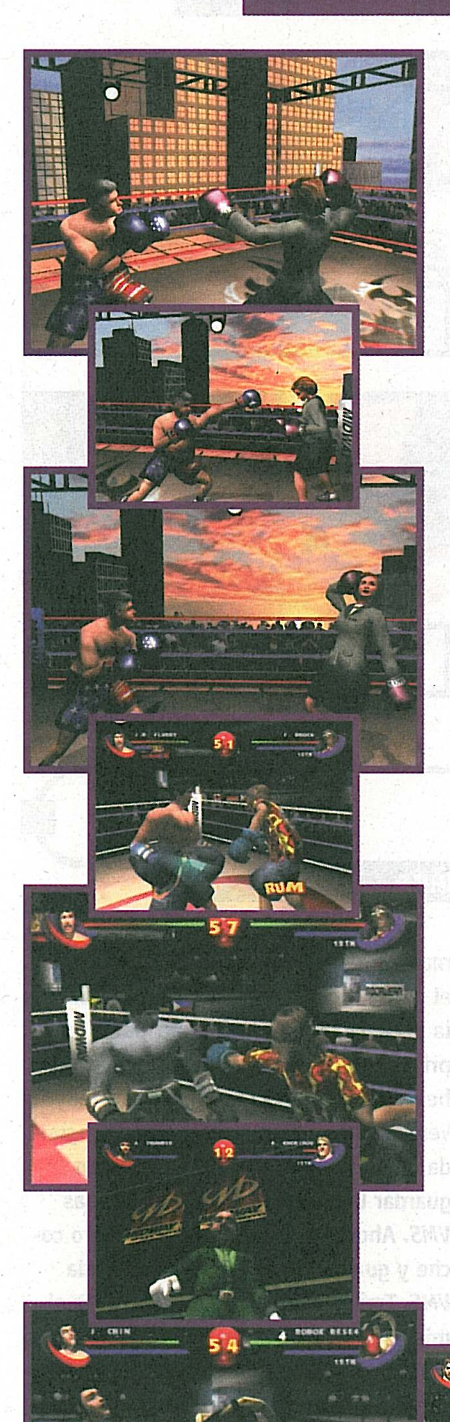


En el menú principal selecciona *Special Games* y después *Ring Tournaments*. Ahora, puedes introducir uno de estos códigos para entrar en las diferentes copas del juego. N24K8QN2P *Bowser Cup*, MM55MQMMJ *Donkey Kong Cup*, V2UFMPUZM *IGN64 Cup*, M1C2YQM1W *Luigi Cup*, A3W5KQA3C *Mario Cup*, 48HWOR482 *Mario Tennis.com Cup*, J6M9PQJ6U *Nintendo Power Cup*, OF9XFQOFR *Peach Cup*, ARM6JQARU *Blockbuster Cup*, LA98JRLAR *Waluigi Cup* y UOUFM-PUOM *Wario Cup*. Mario Tennis 64 tiene también pistas secretas. Si quieres acceder a la de Mario y Luigi debes ganar la *Star Cup* en la modalidad de dobles. Si ganas la *Mushroom Cup* en *Singles Tournament* con Yoshi, abrirás el rinconcito que Baby Mario y Yoshi utilizan para jugar. Ahora, escoge como personaje a Birdo y entra en *Tournament Mode*, elige dobles (tu compañero será Yoshi) y termina la *Star Cup* para abrir la pista de Birdo y Yoshi. Para acceder a la pista de *Donkey Kong*, selecciona a éste y entra en la *Mushroom Cup* en *Singles Tournament*. Si quieres la de Donkey Kong Jr. bastará con terminar la *Star Cup* en dobles. Si consiguen acabar la *Mushroom Cup* en *Singles* con Mario, conseguirás la pista de Super Mario Bros. Y por último, si utilizas a Wario y terminas la *Star Cup* en dobles abrirás la pista de Wario y Waluigi. Para terminar, puedes acceder a Shy Guy terminando la *Star Cup* en *Singles Tournament* y obtener un jugador *Star* ganando la *Star Cup*. Bastará con dejar apretado R cuando elijas jugador.



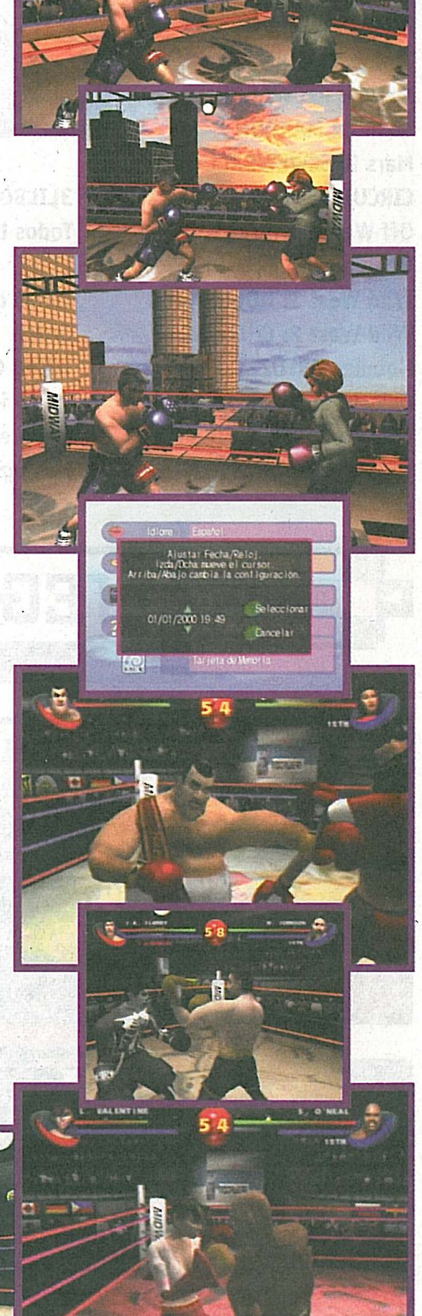
READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2

PERSONAJES Y TRAJES OCULTOS



En la pantalla de selección de personaje ejecuta una de las siguientes combinaciones, el sonido de una campana confirmará que has hecho el truco correctamente. Con DERECHA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, R, L conseguirás el boxeador delgado. Si pulsas, DERECHA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, R, R, L el boxeador será gordo. Con IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, R, R, L aparecerá el boxeador zombie. Y si pulsas IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, R, L verás a un púgil con los guantes gigantes. Ahora vayamos con los trajes. Al ganar el campeonato podrás elegir cualquiera de los trajes de campeón. Aunque hay otra serie de vestimentas que saldrán a la luz al poner el reloj de la consola en una fecha determinada. El 1 de enero desvelará el traje de Año Nuevo para Joey T. El 17 de marzo aparecerá un traje irlandés para el árbitro. El 14 de febrero tiene un vestido del día de los enamorados para Lulu Valentine. El 23 de abril del 2003 descubrirá un disfraz de conejo para Mama Tua. El 4 de julio un disfraz del Tío Sam para G. C Thunder. El 31 de octubre es para abrir un disfraz de esqueleto para J. R. Flurry. El 25 de diciembre esconde un traje de elfo para Selene Strike y de un muñeco de nieve para Rumble Man. Finalmente, dependiendo del número de veces que nos terminemos el modo Arcade obtendremos una serie de personajes. Con una vez, Freak E. Deke, 2 Michael Jackson, 3 G. C. Thunder, 4 Wild «Stubby» Corley, 5 Shaquille O'Neal, 6 Freedom Brock, 7 Rocket Samchay, 8 Robox Rese-4, 9 Bill Clinton y 10 Hillary Clinton. Si además completas el modo Arcade al máximo nivel de dificultad y con Hillary Clinton, conseguirás a Rumble Man.









DREAMCAST

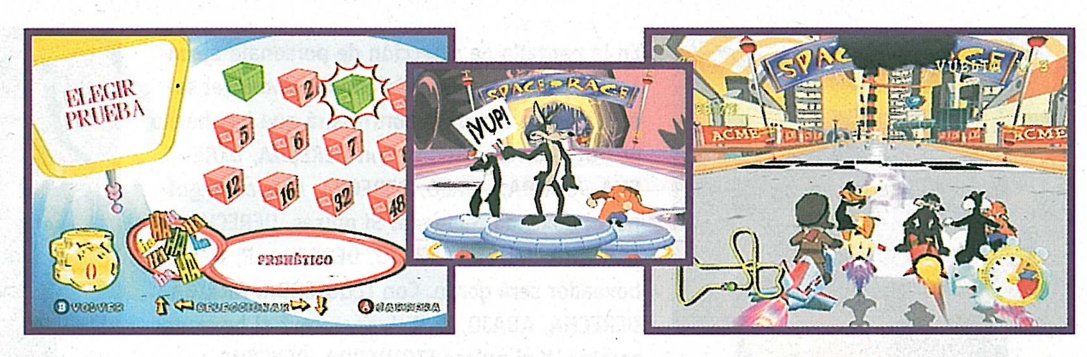
SPACE RACE

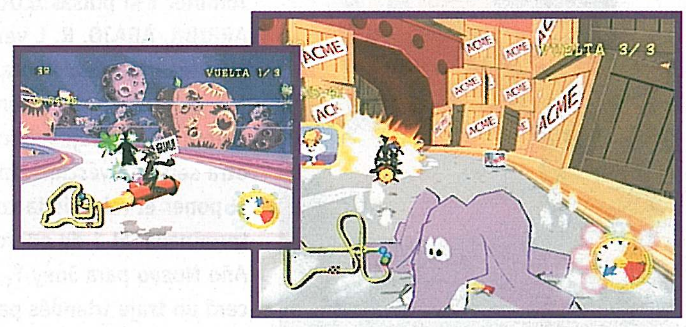
TRUCOS PARA TODO

Aquí tienes unas maravillosas contraseñas que te ayudarán a disfrutar a tope con las carreras de los Looney Toons:

PERSONAJES:
Porky: YAVARMINT
Marvin: REDWAGON
ACME 2: MAROON
Mars 2: SCWEWBALL

CIRCUITOS:
Off World 1: DURNIDGIT
Off World 2: PALOOKA
Wild West 1: HOGGRAVY
Wild West 2: CHITLINS
Nebula: MRFUZZY
Galactorama 1: YOIKS
Galactorama 2: DODGPARRY
Todas las carreras ACME: 3LILBOPS
Todos los *challenges*: MOIDALIZE
Items de la galería: MICHIGANJ
TODO: CHEESFISH
Turbo infinito: DUCKAMUCK
Modo espejo: SAMRALPH
No *gags*: SUCCOTASH



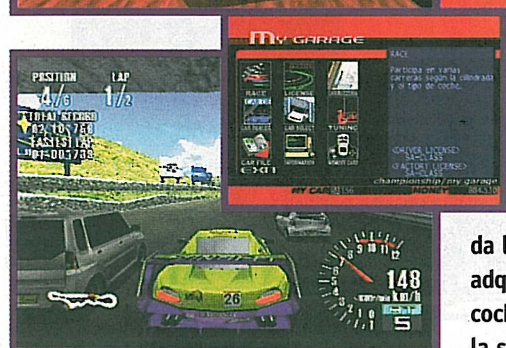


DREAMCAST

SEGA GT

DINERO ILIMITADO PARA COMPRAR COCHES





Más que un truco, es una estrategia quizá un poco obvia, pero que a algunos puede que se les pase por alto. El único requisito necesario es disponer de dos *VMS*. Avanza lo suficiente como para poder comprarte un coche medio decente (cuanto más dinero tengas, menos tendrás que repetir el truco, aunque lo puedes hacer nada más comenzar a jugar). Guarda la partida en la primera *VMS* antes de adquirir algún vehículo. Ahora compra el coche que quieras y guarda la partida en la segunda *VMS*. Vete a opciones de memoria y selecciona *Send Car* para enviar el coche recién comprado de la segunda a la primera *VMS*. Carga la partida de la primera *VMS* y tendrás el coche sin haberte gastado ni un euro. Ahora puedes vender el coche en el mercado de segunda mano y con la ganancia de dinero guardar la partida de nuevo en ambas *VMS*. Ahora, de nuevo, cómprate otro coche y guarda la partida en la segunda *VMS*. Transfiere el vehículo y tendrás el mismo dinero de antes con otro vehículo. Carga la partida de la primera *VMS* y repite indefinidamente la operación. Aunque es un poco tedioso por la constante navegación por los diferentes menús, con un poco de paciencia conseguirás los mejores coches de cada categoría y podrás ponerlos a punto para ser imbatible.

PLAYSTATION 2

SILENT SCOPE

MODO PROFESIONAL, NOCTURNO, 100 CHALLENGE MODE Y OPCIONES EXTRA

Ponerse en la piel de un francotirador y encima tener que hacerlo a través de un mando, puede resultar un tanto complicado. Pero, si aún así lo ves fácil, te explicamos como acceder a una dificultad mayor en SILENT SCOPE. Mantén apretado el gatillo en el menú principal e ilumina Arcade o Training. Mientras pulsa cuatro veces START. Si has ejecutado el truco correctamente, escucharás un disparo. Has abierto el modo profesional del juego, los marcadores que señalan enemigos y el anillo para apuntar han desaparecido. Si pulsas cinco veces START, entrarás en los mismos escenarios, pero por la noche. Si pulsas seis veces START, tendrás una combinación de estos dos últimos modos. Por otro lado, si completas las nueve pruebas del *Outdoor Shooting Range*, abrirás 100 *Challenge Mode*. También, si terminas el juego en cualquier dificultad, obtendrás una ventana con el tiempo real y hasta ocho puntos de salud. Acaba el juego dos veces y conseguirás créditos infinitos y +30 en la opción de tiempo límite.

